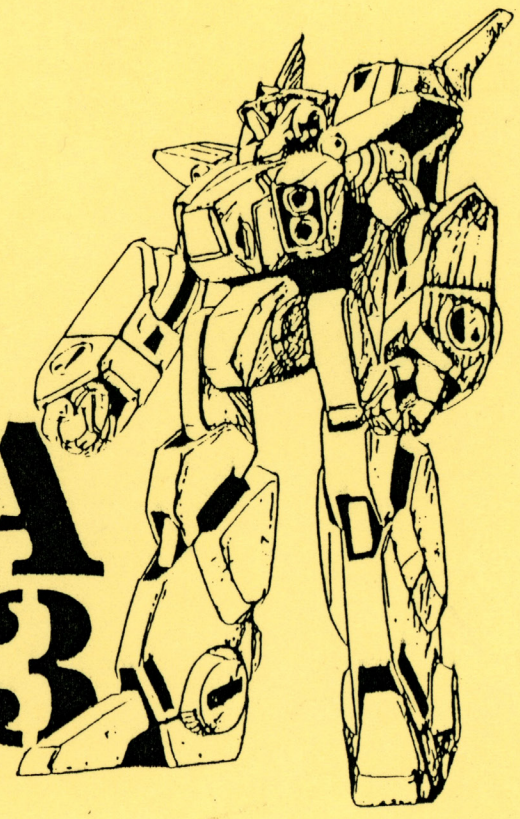
新番組企画案

オメガシティー23

OMEGA CITY 23



№001

有限会社 ARCMIC

番組名	「オメガ・シティー２３」（仮名）
分　類	ＳＦ青春メカアクション
形　式	毎週１回３０分　連続２６本以上
原　案	鈴木　敏充　・　石黒　昇
監　督	石黒　昇
構　成	星山　博之
対　象	小学生及び中、高校生を中心とした一般
企　画	有限会社　アートミック
制　作	アートランド　（代表　石黒　昇）

石黒　昇

主な監督作品

宇宙戦艦ヤマト・ＴＶシリーズ，新鉄腕アトム，超時空要塞マクロス・ＴＶシリーズ（８３年度・アニメ大賞演出部門賞授賞）・劇場編（８４年８月放映）

現在、超時空世紀オーガス他多数

星山　博之

主な作品

機動戦士ガンダム・ＴＶシリーズ、劇場編，太陽の牙ダグラム・ＴＶシリーズ，銀河漂流バイファム・ＴＶシリーズその他多数

〔企画及び作品の狙いは・・・〕

□　ＳＦメカアクションに新しい波を！！

ＳＦメカアクションは若者たちに圧倒的な人気を得ています。

ですが、そのメカの主役になるのがリアルロボット一辺倒で来ているため、最近では視聴者に飽きられて来ているのが現状です。それはメカのシルエットがマンネリ化していることに原因があります。

この作品は、ごく日常的なオートバイを基本型にして変化するところに何よりの新しいさがあります。舞台も宇宙空間一辺倒から我々の生活に密着した地上を走り、更には変形し宇宙へも飛びたてるのです。

現在増える一方のメカファンのみならずＳＦアニメファンにも、この発想の転換は新鮮さを持って受け入れらると信じます。

□　魅力あるキャラクターの数々！！

ＳＦアニメというと何か特別なエキスパートを主人公にしたり、星間戦争といった感じで軍人が主人公になりがちです。

この作品の主人公たちは、視聴者と同時代感覚をもったどこにでもいる平凡な若者たちです。その若者たちが、自分たちには出来ないことを代って痛快に悪に立ち向かっていくのです。

ＤＪ（ディスク・ジョッキー）といった現代の風俗も登場します。

個性あるキャラクターは、男子だけではなく女子中，高校生に圧倒的な人気を得るに違いありません。

□　舞台設定の面白さとスケールの大きさがこの作品にはある！！

地球に現在している自治区が限られており、その一つが舞台です。

その街の外はどうなっているのか・・・・・

やがてそれは作品に描かれ、視聴者をアッと驚かせるでしょう。

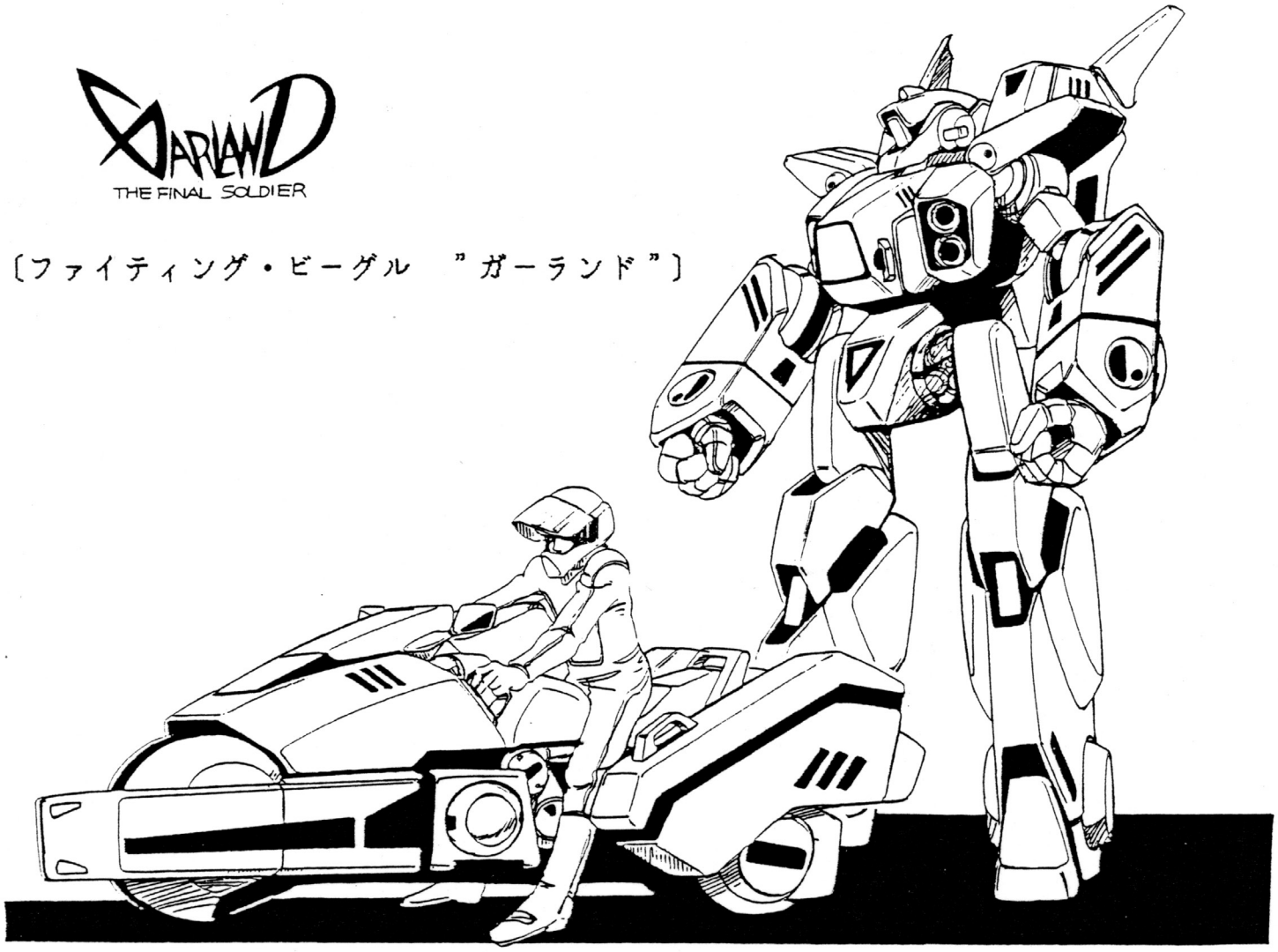
「うそ～ォ！！」そのまさかと思わせることから舞台は次々に拡がり、やがて舞台は宇宙空間までに拡がっていきます。

この作品は明るい、しゃれたタッチで描きながら市民の知らないところで進んでいる現代の恐怖をさりげなく描いていきます。

どんな逆境にあっても、自分たちのささやかな夢を大事にしながらも不正に立ち向かっていく若者の勇気は現代に失われたロマンとして若い視聴者に迎えられるでしょう。

GARLAND
THE FINAL SOLDIER

〔ファイティング・ビーグル　”ガーランド”〕



〔舞台背景は・・・〕

時は西暦１９９０年ごろ

地球は世界規模の大戦によって焦土と化し、海は核汚染によって死滅し、人間の生存出来る区域は地球上で数えるくらいしかなかった。

その一つに”オメガ・シティー２３”と呼ばれる街（架空の街）があった。街といってもかつては人口２５００万人が住んでいた広大な大都市である。奇蹟的にもこの街がさしたる傷を受けることなく残ったのは戦時中、防衛体制が完備なされていたからである。

そして、戦後生き残った街であるここを誰言うともなく”オメガ・シティー２３”＝最後の街・・・・・と呼ぶようになった。

それから２０年・・・・・作品はこの時代から始まる。

街を一見しただけでは、これが大戦のあとの街かと思えぬほど活気があり、街には音楽が流れ、ファッションがあり、若者はメカの固まりかと思うようなオートバイにまたがり街中を走りまわっている。

街並みの景観には近未来的なものがあるが、人々の生活、若者たちの姿はそのまま現代かと錯覚させる雰囲気だ。

それもそのはず戦争を知らない世代が続々と登場して来ているからだ。

数年前から大規模な都市農園で野菜、更には肉等が生産され、配給制であるが人々の口に入り始めた。

見た感じは現在と殆ど変らないといったが、表面には出ない街の管理システムには違いがあった。

どの街にも軍隊があり自分たちの街の自治体制をひいていた。

よその地区から無制限な人口の流入を許せば、管理体制が崩れ街の存続にかかわるからだ。

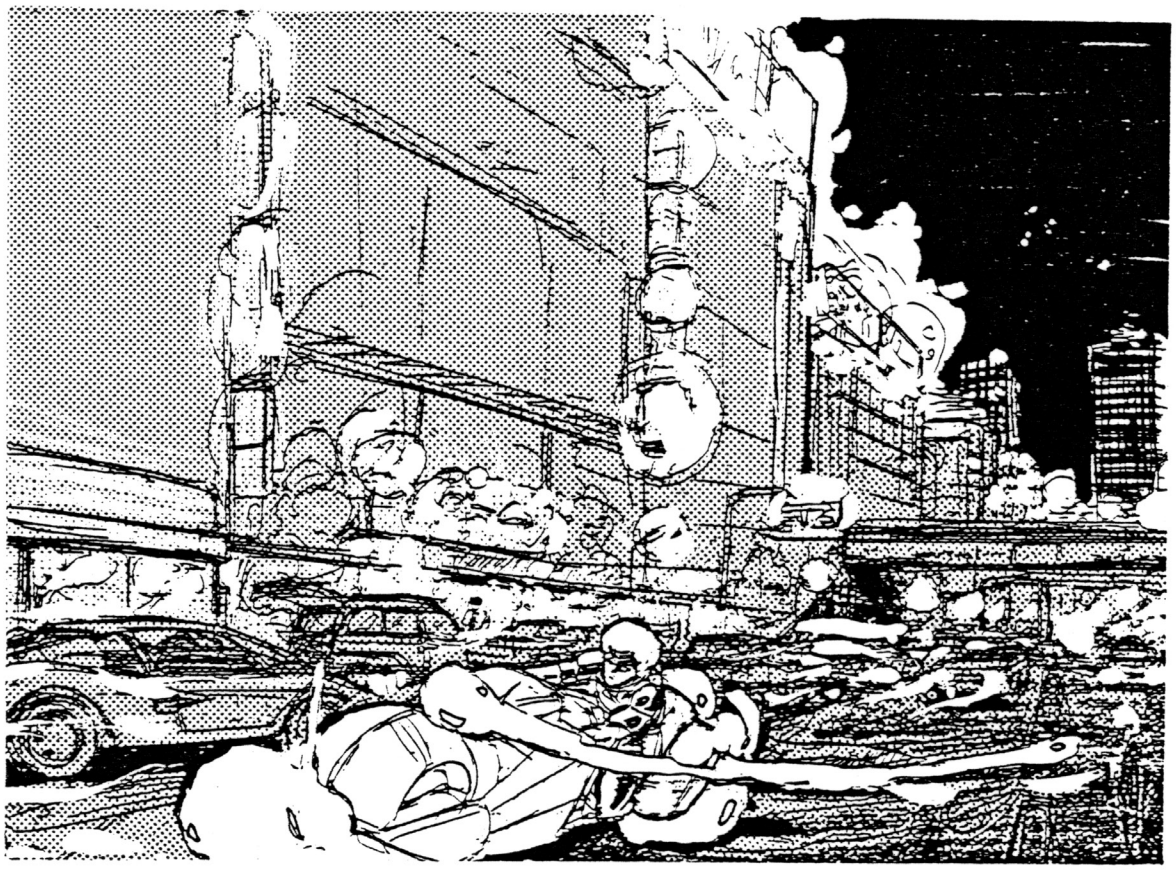
数年前までは、食料，エネルギーで生存可能地域間で、小ぜり合いが絶えなかったため、自治軍を強化するのはやむを得なかったのだ。

庶民の日常生活で、不自由があるとすれば、シティから簡単に外へ出入りが出来ない位のものだ。街を出入りするにはパスポートが必要であり、逆に街に入るにも人数は制限され、何年も待たされるといった状態だ。

街の外に出ようとさえしなければ、人々には暮らしやすい街である。

街を一歩外に出るとそこからどういう状態にあるのかは殆どの人間は知らない。

この物語は、戦後２０年たった”オメガ・シティー２３”のマリーネ通り１２番街にあるスナックレストラン”カサブランカ”から始まる・・・・・。



・夜の街を”ガーランド”で疾走する主人公・

〔物語の発端と展開〕

夜のとばりのおりた街の高速道路を警察（内部治安の専門）のメカを装備したパトカー２台が、けたたましいサイレンを鳴らして、若者の運転するオートバイを追跡していた。

皮ジャンパーにヘルメット・・・逃げている若者は、極（キワミ）さとる（１８才）だ。

パトカーに追われる原因を作ったのは改造メカ騒音規制違反及び３０キロのスピードオーバーだ。彼のオートバイテクニックは仲々のものだった。あっという間にパトカーを巻いて、住みなれた１２番街に舞い戻って来た。

「遅れてすみません！」

さとるはカサブランカにとび込むなりマスターに遅刻したことを謝まった。

さとるは、昼は市が経営する職業技能訓練所に通い、夜はレストラン”カサブランカ”でボーイのアルバイトをしているのだ。

マスターは無口だが、金のない若者が店に出入りしても、嫌な顔ひとつ見せない大きな人物だった。

店ではすでに歌手志願のアミ（１８才）が練習をかねて歌っていた。

そしてテーブルには常連の若者たちがたむろしている。

絵描き志望，作曲家志望，映画監督志望，役者志望と、それぞれ夢を持つさとると同世代の若者たちだ。

他の街から難関を突破してこの街に来た若者もおり、人種も様々だ。

店に入ってくる大人たちが暗い感じなのに対して、若者たちは明るかった。何より夢をもっている。とはいっても、時代の空気を反映してかニヒルな面を持った若者も勿論いる。

若者たちは同じアパート（外国のアパートのイメージ）の住人で気心は知れているが、さほど他人の生活には干渉しないルールのようなものはできていた。

その夜、軍に出入りするクリーニングのバイトをしている友達（同じ職業訓練所生）ケン（レーサー志願）から、脅えた感じで店に電話がは入った。

ケン　「軍に追われて、撃たれた・・・・・。」

さとる「軍に！？　今どこだ、すぐに行く。」

さとるは、愛用のオートバイでケンの指定したスクラップ地へとふっとんでいく。

現場についたケンは血まみれで息絶えだえだった。

「あれを見てくれ・・・！」

ケンの近くにあるオートバイを見てさとるは驚いた。高度な変形可能なメカオートバイだったからだ。生まれて初めて見る凄いものだった。

軍に出入りしているケンが日頃から不審に思っていた地下格納庫に侵入すると、そのメカがあり、見付かったためそのオートバイに乗って逃げだした。たちまち軍に追われ狙撃されながらも、やっとの思いで逃げて来たという。

「くそ、俺を撃ちやがって・・・こうなったら意地でも返してやるか・・・お前にやるよ。」　と言ってケンは息を引き取った。

その直後、巨大な空艇機が地上をサーチライトで照らしながら現れた。

さとるは軍のそのメカを見たのも初めてだった。

さとるは反射的にケンの乗って来たオートバイで逃げだしていた。

数日後カサブランカに出入りしている若者たちはケンが軍の手で殺されたことに怒り、現在さとるの手元にあるメカの秘密を探るべく、各自が動き始める・・・。

だか、画家志望だった若者は無残にも死体となって街の一角に転がっていた。

さとるは恐怖を覚えた。・・・・・・。

ケンから手渡されたメカとは一体どういう性質のものだろうか。・・・・？

軍は何故、必死に盗まれたメカを奪い返そうとするのか。？

やがてさとるは、市民の知らないところで動いている軍の秘密を知っていく。

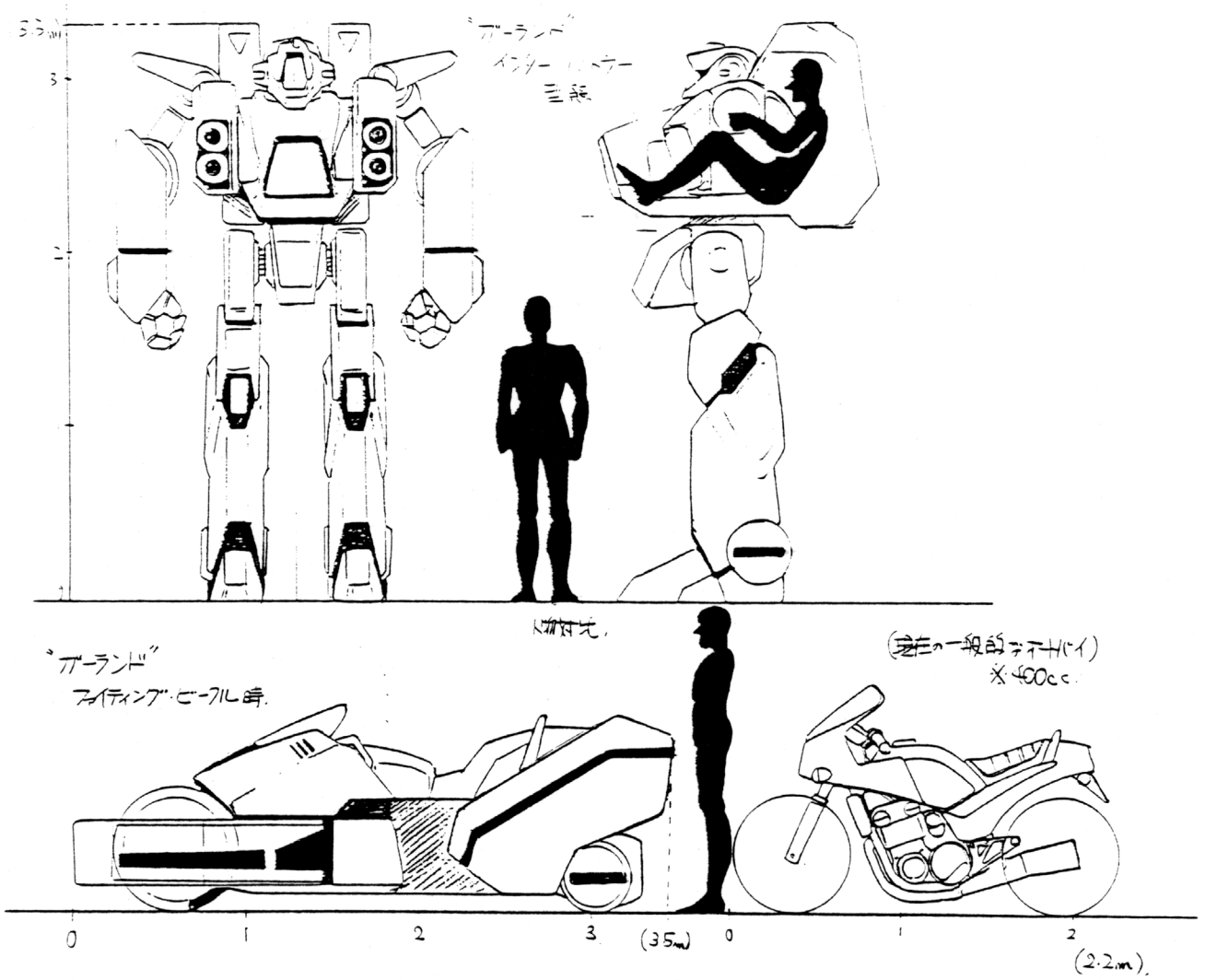
それは市民にひた隠しにしている管理側の人間たちの恐るべき計画だった。

さとるは次々と危険な眼に逢いながらその実態に迫っていく。

さとるはやがて、同じ軍の陰謀を察知し抵抗運動を進めている勢力と知り合っていく。

オメガ・シティーの一角で起きた事件は、宇宙に浮かぶスペースコロニーをめぐる攻防にまでと舞台は拡がっていく。

ごく平凡な一人の若者は友人の死を切っ掛けに、人類の正義を守るために闘いを続けていく・・・・・。



〔戦いの核となる二大組織〕

□　自治軍

市民の日常生活とは関係ない所で存在している組織。

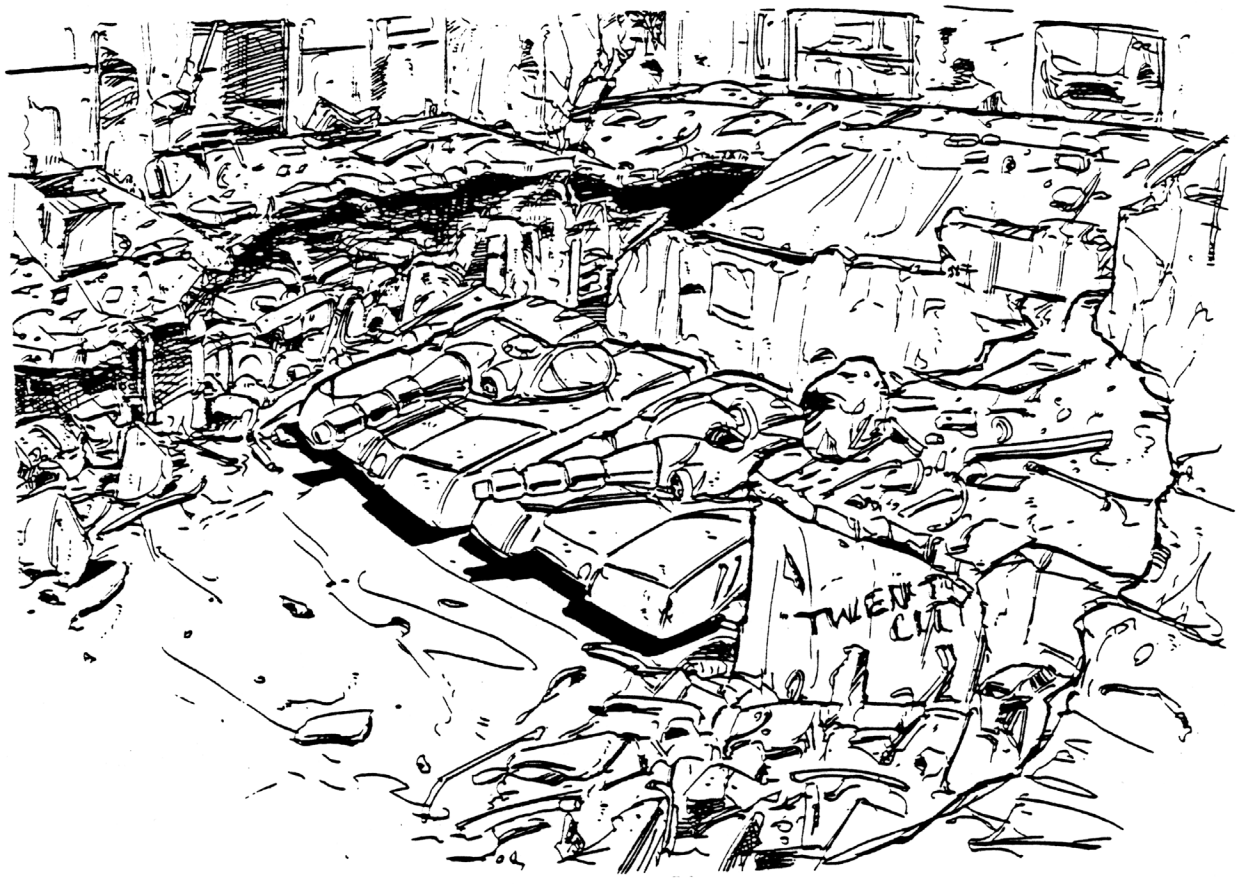
エリート官僚の幹部が多く、やがて来るだろう危機に備えて一部人間だけが生き残る陰謀を企んでいる。

推定人数　２万人（市の人口８００万）密かに最新鋭兵器類も街の外で作っている。市民を完全にコントロール管理している組織。

□　反乱軍（レジスタンス）

各自治区の管理者たちが手を組み、自分たちだけが地球の危機から逃れようとしていることを察知し、ゲリラ活動し軍に対立している。

各自治区に支部があり市民の中にも紛れ込んでいる。主人公とやがて友人関係を持つ。



・破壊された都市に潜む反乱軍・

〔登場キャラクター〕

□　極（きわみ）　さとる　（１８才）

主人公。明るい行動派。感受性が強く思いやりがある。ナイーブな面と大胆な面とが魅力的な性格を形づくっている。

生まれ育ちも”オメガ・シティー２３”の都会っ子。家から離れてアパートに住んでいる。昼間は職業訓練所で学び、夜はレストランでアルバイトをし一人で生活している。

□　アミ　（１８才）

歌手志望の美少女。ユーモアを解し、頭も良い。現代的な感覚を備えながらも古風な面も合せ持っている。

主人公の仕事先であるレストランで唄いながら歌の勉強をしている。（レストランの込まない時間帯で、いってみれば前座歌手）

主人公とはお互いに好意を寄せ合いながら、時折意地を張り、ケンカもする。主人公の良き協力者。

□　タクソン　（１９才）

大画家を夢見るロマンティストな男。金が一銭もなくても、しのいでいく妙な才覚がある。ひょうひょうとしており憎めないタイプ。年より老けてみえる。明るい性格。

□　アキオ　（１８才）

映画監督を夢見る野性的な男。ガサツで野心家。じっとしていることに耐えられない。情熱的で考え方も過激。

□　フラット　（１７才）

作曲家を夢見る。気が弱くデリケートで傷つきやすい。詩的な表現を好む。

□　ピンチ　（１８才）

ミュージカル・スターを夢見る。感情の起伏が大きく、コケティッシュな少女。

ちょっと頭の弱そうな感じだが、それほどでもない。勇敢で姉御肌のところもある。

※以上の人物が主人公の仲間、他にも数人いる。

□　ブリッド　（４５才）

レストラン”カサブランカ”のマスター。戦争体験者。

言葉は少ないが、若者をそれも恵まれない者に理解を示し、それとなく面倒をみる。

過去のことは話さないが、何かに打ち込んでいる者を見るとほっておけないのは、自分も何かに打ち込んだ時期にオーバーラップさせているのかも知れない。

軍に反対する勢力にもそれとなく肩入れをする。

□　ジャック・オーソン　（５０才）

オメガ・シティー２３の市内の治安を守る警察署長。

アクの強い人物で、他の自治区から来たものには冷たい。権力には弱い反面、一般市民には高圧的。”夜の大捜査線”のロッド・スタイガー的人物。

□　ヘルナンド・モス将軍

外部からの防衛組織的性格を持つ”オメガ・シティー自治軍”の最高責任者。表面にはさほどでもないが、情報網をもらし市民を高度に管理している。

だが、その彼の背後には更に謎の権力者の陰がある。市民の知らないところで他の自治区の幹部とつながっている。主人公の当面の敵。

□　ポール・オズモンド　（６０才）

市長。といっても軍のかいらいのようなもので、市民には物分りのいい温厚な人物として映っている。

□　９時の女　（２３才）

美人ＤＪ。彼女の人気番組が９時に毎日始まるところから、そうよばれている。

若者に圧倒的人気がある。市民とは声でコミニュケートしているが、軍に反対する勢力に組みしている正体不明なところもある女性。

〔兵器の種類〕

□　インターバトラー　（迎撃機兵）

人間型の機動兵器で体長４～５ｍ、一人のパイロットにより操縦される。都市防衛のために各都市に多数配備されている。

□　ファイティング・ビーグル　（戦闘装甲車）

一人乗りの高速機動装甲車。小型ではあるが従来の戦車に匹敵する攻撃力をもつ戦闘兵器。後に量産型が数多く登場する。

□　ファイティング・ビーグル”ガーランド”

主人公の手に入れた試作型のファイティング・ビーグル。

軍が秘密りに開発した反発重力移動システムをとりいれた最新兵器。ＡＧ浮力装置により地上を超高速で疾走でき、白兵戦時にはインターバトラー（機動歩兵）に変形し、戦闘を続行できる機能がある。

□　浮遊戦車

磁力反発重力移動システムにより、地上を高速移動する戦車。

□　ホバーリング・タンク

地上をホバーリング推進による走行する戦闘兵器。すでに時代遅れの兵器であるが、反乱軍が多様する主力兵器。

※　この他にも数多くの魅力あるメカニックスや豊富なバリエーションが企画中です。

〔無限に拡がる玩具展開〕

〔〕 ホビー感覚あふれるメカニカル・トーイ

巷にあふれ出るアニメーション・キャラクター商品、いまやその中でも最も多いのがロボットであり、男児を対象としたメカニカル・トーイであります。

しかしそのキャラクター商品もテレビ番組といた時間的限りのある媒体のために販売寿命が大変短いものとなり、本来ならば限りなく拡がる玩具世界であるものが、アニメーション設定上、一方的な商品展開にしかならず、現状では玩具による遊びのマンネリ化を招いております。

このようなことから玩具の必要条件である遊びの創造を主とした商品が今求められているのではないでしょうか・・・・・?。

また、現在ではプラモデルを中心とした、改造やディオラマなど自分だけのオリジナリティーを基調としてのホビー感覚の遊びが主流を占めています。

このようなことから本企画「オメガ・シティー２３」の玩具展開は、上記に示す二点をポイントとした”遊びの創造の拡大”と”個人のオリジナリティーの開拓”を目標とし、玩具開発面での企画意図とします。

□　商品の特徴

メイン商品（ガーランド）を中心とした、シリーズのシステム化。

各商品の価格帯、対象年齢、機構等により正確に設定付けされたスケール統一によりアニメーションの世界を再現する。

商品に使用する各メカニカル・パーツに関して、同スケールにおいての総てのジョイント部を共通サイズにすることにより、シリーズ商品内での互換性を造りだすことができる。

ユーザーによる改造に適した成形マティリアルの使用。

市販されているラッカー系，水性系等の総ての塗料による着色が可能であり、パテ、コンパウンド（シリーズ用にかいはつ）などの特殊材料使用による改造が容易であること。

シリーズ構成による豊富なカラーとデザイン・バリエーション

低単価商品として数多くのバリエーションによりユーザーに対して、コレクション・トーイとして展開できる。

メイン商品の機構にハイ・テクノロジーの開発。

激化する玩具の技術開発に完全と挑戦するホビー商品。

メイン商品に対してのオプション・パーツの開発。

ギミック，電子，合金等のパーツを装着することにより、商品イメージの変化を考えるとともに、大きく拡がる商品世界。

ｅｔｃ・・・・

今後の企画の進行度につれて新カタゴリー・アイテムとして発展していくことは間違いありません。